

IUFM LILLE 58 rue de Londres BP 87 59006 LILLE	Rectorat de LILLE, GIP académique Dépt. FOAD 20 rue St. Jacques BP 709 59033 LILLE Cedex
--	---

Outil de formation pour les « contrats-locaux ».

Pour former des « contrats-locaux », enseignants embauchés dans des établissements francophones en Afrique, des modules de formation à distance ont été élaborés, au sein d'un groupe constitué du Rectorat de l'Académie de Lille, de l'IUFM Nord-Pas-de-Calais, de l'AEFE (Agence pour l'Enseignement Français à l'Etranger), du GIP FCIP (Groupement d'Intérêt Public) de l'Académie de Lille.

Dans le domaine du numérique, une série d'animations a été écrite, ces animations visent à former des enseignants qui interviendront auprès d'élèves du cycle 2 de l'école primaire. Cet outil sera analysé au sein de l'atelier. et on essaiera d'expliquer tous les aspects interactifs de celui-ci.

Ces animations, outils de formation à distance, sont conçues pour un public qui à priori, attache plus d'importance aux images qu'aux mots, pour un public qui à priori évite de lire du texte. Elles sont réalisées sous Flash, un logiciel qui permet de lier des images, des dessins animés, des explications orales ou écrites ..., un logiciel utilisé pour développer des sites sur le Net.

L'outil de formation, conçu à partir de l'expérience de séquences menées dans des classes, est une caricature de celles-ci et évoque des élèves fictifs. En formation, un enseignant est invité à s'approprier et à critiquer ces animations pour se construire une cohérence et une logique d'apprentissage qu'il devra mettre en œuvre dans une classe. Cette mise en œuvre pourrait, ou non, utiliser les suggestions induites et devrait être facilitée par les prévisions annoncées. L'ensemble de ces animations voulant, bien entendu, donner à son utilisateur une vision globale des objectifs de formation.

Depuis la fin des années 80, les textes officiels incitent à ce que les premières représentations construites du nombre privilégient l'aspect ordinal et qu'un élève du début du cycle 2 se construise des connaissances à partir de résolutions de problèmes tels que des problèmes d'équipotence, d'addition, de comparaison ou de partage.

Lorsqu'un enfant de 5- 6 ans éprouve des difficultés pour résoudre un problème numérique, celles-ci trouvent souvent une cause dans une présentation de la suite des ordinaux qui repose essentiellement sur la comptine parlée. Lorsque qu'un enfant de 7-9 ans ne sait pour résoudre des problèmes qu'appliquer des stratégies par imitation sans compréhension en appliquant des techniques opératoires, cela est souvent dû à des confusions, au niveau de l'apprentissage, entre des procédures de comptage et des procédures de calcul.

Une partie des animations décline des procédures de résolution de problème en utilisant des files numériques sans chercher à dire ou à faire dire le nom des nombres ordinaux ou cardinaux, mais seulement à les faire écrire (dans ce cadre, un enfant muet pourrait ne pas être handicapé). Une autre partie des animations vise à bien séparer les procédures par comptage des procédures par calcul, en explicitant les représentations du nombre, lors des situations d'apprentissage, par le choix du matériel convoqué.

Le passage du comptage au calcul apparaît en visualisant les animations :

File_en2D.swf

Pistolet.swf

Add_pistol.swf